

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2000-126458
(P2000-126458A)

(43) 公開日 平成12年5月9日(2000.5.9)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 9/22	A 2 C 0 0 1 H

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L 公開請求 (全 12 頁)

(21) 出願番号	特願平11-5808	(71) 出願人	592062703 株式会社エス・エヌ・ケイ 大阪府吹田市江の木町1番6号
(22) 出願日	平成11年1月12日(1999.1.12)	(72) 発明者	伊藤 光蔵 大阪府吹田市江の木町1番6号 株式会社 エス・エヌ・ケイ内
		(72) 発明者	豊田 剛士 大阪府吹田市江の木町1番6号 株式会社 エス・エヌ・ケイ内
		(74) 代理人	100106002 弁理士 正林 真之

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置及びゲーム装置における表現方法

(57) 【要約】

【課題】 ゲームプレーヤの成績を順序付けて表示する現存のゲーム装置において、更に強力に競争心を刺激してゲームの娯楽性を高めることができる要素を付加する。

【解決手段】 ゲームプレーヤの成績を順序付けて表示するゲーム装置であって、最高順位の保持期間を公示する手段を備えているゲーム装置。このような手段を備えていることにより、その最高順位がどの程度の価値を有するものが第三者に対して客観的に示されることとなるので、ゲームプレーヤ同士の競争心を更に強力に刺激することができ、ゲームの娯楽性を高めることが可能になる。

【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲームプレーヤの成績を順序付けて表示するゲーム装置であって、最高順位の保持期間を公示する手段を備えていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】 請求項1記載のゲーム装置であって、ゲームのプログラム及び当該プログラムに応じた付属データを少なくとも格納している記憶部と、前記ゲームプログラム及び前記付属データに基づいて画像を表示させる表示部及び前記ゲームプログラム及び前記付属データに基づいて音声を発するスピーカ部のいずれか一方を少なくとも備え、並びに、プレーヤの意思を入力する入力部と、前記記憶部から情報を読み出し、かつ、前記入力部から入力された情報に基づいて前記プログラムを処理して前記表示部に表示する制御部と、この制御部からの指令に基づいて日時のカウントを行うカウンタと、を備え、前記制御部は、当該ゲームについての最高記録獲得者が現れた場合にはそれまでのカウントの終了を伴って新たなカウントを開始させ、当該最高記録獲得者を最高順位者としてその保持時間と共に前記表示部に表示させるか及び／又は前記スピーカ部にて発声することを特徴とするゲーム装置。

【請求項3】 ゲームプレーヤにとって予測不可能な動作をすることを特徴とする請求項1または2記載のゲーム装置。

【請求項4】 請求項1から3いずれか記載のゲーム装置が複数台接続されたネットワーク型ゲーム装置であり、当該ネットワーク内における最高順位者とその保持時間とを表示させることを特徴とするネットワーク型ゲーム装置。

【請求項5】 ゲームの最高順位者を特定し、かつ、当該最高記録の保持期間をカウントしてその結果を画像として表示するか或いは音声として発することにより、当該最高得点の価値を表現することを特徴とするゲーム装置における表現方法。

【請求項6】 所定の障害を克服する過程を含む機構或いはプログラムが組み込まれたゲーム装置において、当該障害の克服が実現されるまでの期間をカウントしてその結果を画像として表示するか及び／又は音声として発することにより、当該克服を達成した者の腕前を表現することを特徴とするゲーム装置における表現方法。

【請求項7】 所定の障害を克服する過程を含む機構或いはプログラムが組み込まれたゲーム装置において、当該障害の克服が実現されるまでの期間をカウントしてその結果及び当該克服を達成した者を公示する手段を備えていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項8】 請求項7記載のゲーム装置であって、ゲームのプログラム及び当該プログラムに応じた付属データを少なくとも格納している記憶部と、

前記ゲームプログラム及び前記付属データに基づいて画像を表示させる表示部及び前記ゲームプログラム及び前記付属データに基づいて音声を発するスピーカ部のいずれか一方を少なくとも備え、並びに、プレーヤの意思を入力する入力部と、前記記憶部から情報を読み出し、かつ、前記入力部から入力された情報に基づいて前記プログラムを処理して前記表示部に表示する制御部と、この制御部からの指令に基づいて日時のカウントを行うカウンタと、を備え、更に、前記ゲームプログラムに基づいて所定の障害を克服する過程を含む機構或いはプログラムが組み込まれていると共に、所定の障害が克服されたことを検出するセンサー或いはプログラムが組み込まれており、前記制御部は、前記所定の障害が克服されたときには、当該克服がなされるまでの時間を前記表示部に表示させるか及び／又は前記スピーカ部にて発声することを特徴とするゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲームプレーヤの成績の順位表示を行うゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】ゲーム装置は、家庭用であると、業務用であるとを問わず、最も身近で手軽な娯楽を提供するものとして国民の生活の中に定着しつつある。こうした状況下において、ゲームの娯楽性を高めることは、それ自体有為な意義を有する。

【0003】ここで、ゲームの娯楽性の高揚は、ゲームそれ自体の内容を改良することによって行われるのは勿論であるが、それだけでなく、臨場感を高めたりというような工夫によっても行われている。そして、実際にはこのような間接的要因の改良は直接的改良と同程度に効果的であり、様々なアプローチが試みられている。

【0004】こうした中において格闘ゲーム、特に対戦型の格闘ゲームというのは、ゲームプレーヤ同士の競争心の扇動というものを通じてゲームの娯楽性を高めるものであるが、それにゲーム内容の改良という直接的改良を容易に付加させることができ、しかもこれらを同時に開発することによって相乗効果を生じ、ゲームの娯楽性を一気に高めることが可能となる。

【0005】実際に、対戦型格闘ゲームの人気はかなり高く、その開発も生産も益々盛んになってきているが、いずれにしても、他人と競うという要因は、ゲームの娯楽性を高めるにあたって、重要な要素として考慮されねばならないものであることに変わりはない。そしてそれは、隣にいる者に対してのものであっても、過去になされた業績に対してのものであっても、同様である。即ち、他人との競争による娯楽性の向上というものは、対戦ゲームに限られず、ゲームプレーヤの成績が得点とい

う形態で表示される全てのゲームにおいて問題となるのである。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】これに関し、ゲームプレーヤ同士の競争心の扇動というものを通じてゲームの娯楽性を高めるものとして、ゲームプレーヤの成績を順序付けて表示するゲーム装置が公知であるが、それだけでは不十分の感がぬぐえず、それ以上の刺激を与えることができるものが求められていた。

【0007】本発明は以上のような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、ゲームプレーヤの成績を順序付けて表示する現存のゲーム装置において、更に強力に競争心を刺激してゲームの娯楽性を高めることができる要素を付加することにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】以上のような目的を達成するために、本発明においては、最高順位者に対してその保持期間を公示する手段を備えていることを特徴とする。

【0009】このような手段を備えていることにより、その最高順位がどの程度の価値を有するものかが第三者に対して客観的に示されることとなるので、ゲームプレーヤ同士の競争心を更に強力に刺激することができ、ゲームの娯楽性を高めることが可能になる。より具体的には、ある最高順位の保持期間が長いということは、それだけの長期にわたって他のプレーヤによる挑戦を斥けてきたことを意味するので、それを破ることが困難であることの指標となり、それがゲームプレーヤへの挑戦意欲を掻き立てることとなるのである。この場合において、その最高順位が価値あるものであればあるほど長期にわたってその者の表示がなされるだけでなく、それが具体的に数字となって表示されるわけであるから、ゲームプレーヤの自己顕示欲も満たされることとなり、また、それへの欲求が更にゲームプレーヤへの挑戦意欲を掻き立てることとなる。

【0010】このため、このような手段を備えるだけで、ゲームの娯楽性が著しく向上することとなる。

【0011】また、本発明においては、特に予想不能型のゲーム装置（ゲームプレーヤにとって予測不可能な動作をするゲーム装置）について、最高順位者に対してその保持期間を公示する手段を備えていることを特徴とする。

【0012】そして、「予想不能型のゲーム装置」（ゲームプレーヤにとって予測不可能な動作をするゲーム装置）に本発明を適用した場合には、そのゲームプレーヤの努力の結果とか学習効果の結果とかというようなものよりもむしろ、当該ゲームプレーヤの本来の能力（例えば、生まれながらにして持っている運動神経など）が一体どの程度凄いのかということが評価されることとなる。即ち、「予想不能型のゲーム装置」において最高順

位の保持期間が長いということは、それだけ高い「素質」（努力では得られない、生まれながらのという意味の素質）を有しているということと同義となり、単に順位だけを表示する今までのゲーム装置とは違った観点からの評価が行われるので、現存のゲームとは異なった次元の娯楽性を提供できることとなる。

【0013】より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

【0014】（１） ゲームプレーヤの成績を順序付けて表示するゲーム装置であって、最高順位の保持期間を公示する手段を備えていることを特徴とするゲーム装置。

【0015】（２） 上記（１）記載のゲーム装置であって、ゲームのプログラム及び当該プログラムに応じた付属データを少なくとも格納している記憶部と、前記ゲームプログラム及び前記付属データに基づいて画像を表示させる表示部及び前記ゲームプログラム及び前記付属データに基づいて音声を発するスピーカ部のいずれか一方を少なくとも備え、並びに、プレーヤの意思を入力する入力部と、前記記憶部から情報を読み出し、かつ、前記入力部から入力された情報に基づいて前記プログラムを処理して前記表示部に表示する制御部と、この制御部からの指令に基づいて日時のカウントを行うカウンタと、を備え、前記制御部は、当該ゲームについての最高記録獲得者が現れた場合にはそれまでのカウントの終了を伴って新たなカウントを開始させ、当該最高記録獲得者を最高順位者としてその保持時間と共に前記表示部に表示させるか及び／又は前記スピーカ部にて発声することを特徴とするゲーム装置。

【0016】（３） ゲームプレーヤにとって予測不可能な動作をすることを特徴とする上記（１）または（２）記載のゲーム装置。

【0017】（４） 上記（１）から（３）いずれか記載のゲーム装置が複数台接続されたネットワーク型ゲーム装置であり、当該ネットワーク内における最高順位者とその保持時間とを表示させることを特徴とするネットワーク型ゲーム装置。

【0018】（５） ゲームの最高順位者を特定し、かつ、当該最高記録の保持期間をカウントしてその結果を画像として表示するか或いは音声として発することにより、当該最高得点の価値を表現することを特徴とするゲーム装置における表現方法。なお、この方法は、本発明に係るゲーム装置の制御方法を別の側面から捕らえ直したものである。

【0019】（６） 所定の障害を克服する過程を含む機構或いはプログラムが組み込まれたゲーム装置において、当該障害の克服が実現されるまでの期間をカウントしてその結果を画像として表示するか及び／又は音声として発することにより、当該克服を達成した者の腕前を表現することを特徴とするゲーム装置における表現方

法。

【0020】(7) 所定の障害を克服する過程を含む機構或いはプログラムが組み込まれたゲーム装置において、当該障害の克服が実現されるまでの期間をカウントしてその結果及び当該克服を達成した者を公示する手段を備えていることを特徴とするゲーム装置。

【0021】(8) 上記(7)記載のゲーム装置であって、ゲームのプログラム及び当該プログラムに応じた付属データを少なくとも格納している記憶部と、前記ゲームプログラム及び前記付属データに基づいて画像を表示させる表示部及び前記ゲームプログラム及び前記付属データに基づいて音声を発するスピーカ部のいずれか一方を少なくとも備え、並びに、プレーヤの意思を入力する入力部と、前記記憶部から情報を読み出し、かつ、前記入力部から入力された情報に基づいて前記プログラムを処理して前記表示部に表示する制御部と、この制御部からの指令に基づいて日時のカウントを行うカウンタと、を備え、更に、前記ゲームプログラムに基づいて所定の障害を克服する過程を含む機構或いはプログラムが組み込まれていると共に、所定の障害が克服されたことを検出するセンサー或いはプログラムが組み込まれており、前記制御部は、前記所定の障害が克服されたときには、当該克服がなされるまでの時間を前記表示部に表示させるか及び／又は前記スピーカ部にて発声することを特徴とするゲーム装置。

【0022】[用語の定義等] 本発明に係る「ゲーム装置」は、家庭用のものでも、事業用のものでもよい。また、家庭用のものには、携帯用のものも存在する。

【0023】「付属データ」というのは、ゲームプログラムに付随する画像データ、音声データその他のものを意味する。

【0024】「最高順位者」というのは、いわゆる一番の者を意味し、その「保持期間」というのは、新たに最高順位者となってから次の新たな最高順位者に最高順位者の地位を譲り渡すまでの期間を意味する。

【0025】「最高記録」は、得点の形態で特定してもよく、「金、銀、銅」などの質的な形態で特定してもよい。いずれにしても、「最高記録」の特定形態は、それが最高記録であると客観的に判別できる形態であれば、いかなるものを採用してもよい。また、「最高記録」は、例えば「第1レース」或いは「第2レース」のような部分的な成績に対するものであってもよく、「第1レースから第10レースまでの総合的な成績」というような、トータル的なものであってもよい。

【0026】「公示する」というのは、達成した者やゲームのプレーをする者に対してある事実を伝達もしくは知らしめるのは勿論のこと、ゲーム機が目に触れた者までもが視認可能である場合をも含む広い概念を意味する。

【0027】「記憶部」というのは、いわゆるメモリ、

ハードディスク、光磁気ディスクなどをも含む広い概念である。半導体メモリの場合には、不揮発性メモリにより記録の継続性を保ち、かつ蓄積をしていくようにしてもよく、ゲーム機本体に対する電源とは別にバックアップ電源を備えるようにしてもよい。

【0028】「表示部」は、例えばモニタや液晶表示画面のようなものである。「スピーカ部」は、いわゆるスピーカであり、単に音声を発し、或いは所定の情報をアナウンスするためのものである。アナウンスとしては、例えば、「この記録は10日間破られなかったのに、今破られた」というようなものがある。

【0029】「入力部」は、レバーやボタンなど、ゲームプレーヤの意思を伝えるあらゆる媒介物を意味する。

【0030】「制御部」とは、いわゆるCPUのことである。

【0031】制御部からの指令に基づいて日時のカウントを行う「カウンタ」は、ゲーム機の電源とは独立して時間をクロックするもので、カレンダーのような常に日時を計測しているものにおいて「最高順位者」が決まった日時から「最高順位者」が変わった日時までの間を期間計算するようなものでもよく、ストップウォッチ形式で、「最高順位者」が決まった日時からカウントを開始して「最高順位者」が変わる日時まで計測を継続するようなものであってもよい。なお、新たな「最高順位者」が決まった日時等の日付は、本発明とは基本的には関係ないが、プレーヤの便宜のために表示をするようにしてもよい。

【0032】「ネットワーク」には、大小を問わずあらゆるものが含まれる。従って、いわゆるLANやインターネットも、この明細書で言う「ネットワーク」の概念に含まれることになる。

【0033】本発明に係る「ゲーム装置」に使用されるゲームの種類としては、得点を競う要素が強いもの、例えば格闘ゲームやレーシングゲームなどであるのが好適であるが、基本的には、得点を表示するあらゆるゲームに適用することができる。なお、得点の表示形態は、ある一定時間内に獲得した点数とか、一定額の料金でプレイをしたときの到達点数とかいうのが最も一般的ではあるが、これに限られず、ある一定の得点に達成するまでの時間、というようなものでもあってもよい。即ち、他人との優劣を表示できるものであれば、いかなる表示形態も本発明の対象となり得る。

【0034】なお、得点を競う要素が強いものとして対戦型のゲーム装置という実施形態が存在するが、対戦型のゲーム装置か否かというのは、要するに、ゲームを行う時間と場所を共有するか否かというだけの差であり、また、対戦型のゲーム装置はネットワークを組んでいる場合の概念にも含まれるので、この明細書中で特に断らない限りは、単に「ゲーム装置」と言った場合でも、対戦型のゲーム装置が含まれるものとする。

【0035】この明細書において「予想不能型のゲーム装置」あるいは「ゲームプレーヤにとって予測不可能な動作をするゲーム装置」というのは、以前と全く同じ操作をした場合でも、その以前とは異なった結果を生じるようなゲームを意味し、ゲームプログラムが元々そのように設定されている場合も、ゲームプログラムが何らかの外部的要素を取り込んでプログラムの内容を書き換えていくような場合も、いずれも含まれる。例えば、レーシングゲームなどで、前回と同じルートを同じスピードで同一操作にて走行した場合に、同じ失敗をすれば、やはり同じ結果となるが、このようなゲームは「予想不能型のゲーム装置」とは言えない。しかしながら、ジェットスキーゲームやジェット機操縦ゲームなど、ゲームプログラム中にハプニング的要素を多分に含み、前回と同じルートを同じスピードで同一操作にて走行した場合でも、前回とは同じ結果が二度と得られないようなものが「予想不能型のゲーム装置」の概念に当てはまる。そして、この「予想不能」は、予めプログラムされたものであってもよく、例えば、そのときのゲーム内或いは現実の時刻や天候などの外部要素を取り込んでゲームの難易度を突発的に変化させるなどすることによりゲームの中に意外性を出すような機構によるものであってもよい。

【0036】「所定の障害を克服する過程を含む機構或いはプログラムが組み込まれたゲーム装置」とあり、「所定の障害を克服する」とは、ゲームをクリアするために障害となる困難な状況を克服することである。

【0037】「所定の障害を克服する過程を含むプログラム」を備えるものとしては、位置合わせゲーム（位置合わせの精度を競うゲーム）や重量合わせゲーム（重量合わせの精度を競うゲーム）などがあり、この場合には、より高い精度が達成されたことを検出し、それまでの期間を表示し、或いはアナウンスすることになる。

【0038】「所定の障害を克服する過程を含む機構」を備えるものとしては、例えば景品獲得型ゲームがある。このような場合には、景品にバーコードなどの景品獲得検出手段を付し、景品取り出し口にそのセンサを取り付けて、獲得が困難であった景品が獲得されたか否かを検出するようにするのが好適である。

【0039】

【発明の実施の形態】以下、本発明に係るゲーム装置に好適な実施形態について、図を参照しながら説明する。

【0040】(a) 第1実施形態の説明

【装置構成】図1は本発明の第1実施形態に係るゲーム装置のハードウェア構成を示すブロック図である。この図1に示すゲーム装置は、ゲームセンターなどにおいて業務用として用いられるものである。

【0041】バスライン30にはCPU2、ROM4、RAM6、記憶部としての不揮発性RAM8が接続されており、CPU2はROM4に格納されたプログラムにしたがって各部を制御する。

【0042】また、バスライン30にはインタフェース10

を介してレバー操作部20、22および入力部であるボタン操作部23が接続され、さらにカレンダ回路12、スロット回路14、表示回路16、サウンド処理回路18が接続されている。なお、図1において、符号24は画像を表示させるCRTディスプレイを示し、符号26は音声を発声するスピーカを示している。

【0043】図1に示すゲーム装置には4つゲームカセットがセットできるようになっており、接続部であるスロット回路14のスロットa1、a2、a3、a4には、ゲームカセットG1、G2、G3、G4が接続されている。

【0044】これらゲームカセットG1、G2、G3、G4には、この実施の形態においては、それぞれ異なる種類の格闘ゲームのゲームプログラムが記憶されており、プレーヤはこの中から、好みの格闘キャラクター等を考慮して所望のゲームを選択し、実行できるようになっている。なお、この実施の形態では、第1位への達成感が極めて強いということから格闘ゲームの例を挙げているが、基本的には、競争を惹起する全てのタイプのゲームに対して本発明を適用できることは、既に説明をした通りである。

【0045】【動作説明】次に本発明の第1実施形態に係るゲーム装置の動作について説明する。図2は、本発明の第1実施形態に係るゲーム装置の動作の流れを示すフローチャートである。

【0046】本発明に係るゲーム装置は、現時点では順位が1位のゲーム記録の継続保持時間がカウントされ、当該継続保持時間がCRTディスプレイ24に表示されることにより公示された状態にある。

【0047】このような状態において、プレーヤが行っていたゲームが終了すると、CPU2では、RAM6から当該プレーヤのゲーム記録（例えば、得点や達成時間など）が取り込まれ（ステップA1）、不揮発性RAM8から取り込まれた1位のゲーム記録と比較される（ステップA2）。

【0048】そして、当該プレーヤのゲーム記録が、1位のゲーム記録より低い場合（例えば、得点が低かったり達成時間が長かったりする場合など）には、1位のゲーム記録の継続保持時間のカウントがそのまま継続され、当該継続保持時間がCRTディスプレイ24に表示され続ける（ステップA2のNルートからステップA3）。

【0049】その後、CPU2では、当該プレーヤのゲーム記録が、所定の順位以内（例えば10位以内など）に入るかどうか判断され（ステップA4）、所定の順位以内に入る場合には、順位を順送りして順位データを更新し（ステップA4のYesルートからステップA9）、所定の順位以内に入らない場合には、上記ステップA1以降の動作が繰り返される（ステップA4のNルートからステップA1）。

【0050】一方、当該プレーヤのゲーム記録が、1位

のゲーム記録より高い場合（例えば、得点が高かったり達成時間が短かったりする場合など）には、1位のゲーム記録の継続保持時間のカウントを停止する（ステップA2のY e s ルートからステップA5）。

【0051】そして、当該プレーヤをゲームの最高順位者として特定し、当該プレーヤのゲーム記録を1位のゲーム記録と置き換えることにより1位のゲーム記録を更新し（ステップA6）、更新日時を不揮発性RAM8に記録する（ステップA7）。

【0052】続いて、1位のゲーム記録となった当該プレーヤのゲーム記録の継続保持時間のカウントを開始して、今までの1位のゲーム記録が破られ当該ゲームプレーヤがゲームの最高順位者となった旨及び当該プレーヤのゲーム記録の継続保持時間をCRTディスプレイ24に表示するか及び／又はスピーカ26にて発声することにより、当該プレーヤのゲーム記録の価値を表現し（ステップA8）、順位を順送りして順位データを更新する（ステップA9）。なお、その後は、上記ステップA1以降の動作が繰り返される（ステップA9からステップA1）。

【0053】〔具体的な実施形態〕以下に、本発明の具体的な実施形態について説明する。

【0054】例えば、格闘型ゲームにおいて手強いキャラクターを相手に奮闘し、まずAさんが1位を獲得し、そのときの点数が50,000点だったとする。そして、このAさんは、7月7日午後12:00に1位になり、そこから随時時間を更新し続けているとする。ここで、7月8日午後12:00の時点において、記録継続保持時間は24'00''00となるので、それが画面中に表示される（図3の(1)）。

【0055】次に、新チャレンジャーBさんが、やはり手強いキャラクターを相手に奮闘し、51,000点でAさんの記録を7月9日午後12:54に更新したとする（図3の(2)）。するとAさんの記録更新はストップし、記録は48'54''00となり2位に下降する。そして、それと同時にBさんの記録が新たにカウントされ始める（図3の(3)）。記録更新から2分経過後、その時点ではBさんが1位で、画面には、Bさんの名前と伴に、00'02''00の表示がなされる。

【0056】このように、本発明によれば、記録達成した時から時間をカウントし始め、その記録が破られるまで、どのくらいの時間その記録を保持しているのかが表示され、保持時間は随時更新されていく。そして、次に記録達成した時にはそれまでの時間のカウントを停止し、新たなカウントを開始する。本発明では、このようなサイクルが繰り返される。

【0057】なお、本発明を格闘ゲームに適用した場合には、格闘の相手は、ゲーム機に内蔵されているものでよく、対戦型とされた場合の他人相手のものであってもよい。そして、それらは1台のゲーム機を使用して行

う（対戦する）ものであってもよく、複数台のゲーム機をネットワーク接続したものを使用して行う（対戦する）ものであってもよい。

【0058】いずれにしても、格闘ゲームでは技のかけ方のバリエーションを記憶し、更にそれを自在に使えるようにする必要があり、他の種類のゲームよりも達成に至るポテンシャルが高いために達成感が極めて強く出るので、その価値を保持時間として客観的に評価できるようにした本発明の意義は大きい。

【0059】(b) 第2実施形態の説明

図4は本発明の第2実施形態に係るゲーム装置のハードウェア構成を示すブロック図である。この図4に示すゲーム装置は、家庭などにおいて個人的に用いられるものであり、ゲームプログラム33aを記憶したカセット31とゲーム装置本体32とから構成される。

【0060】ここで、カセット31は、前記ゲームプログラム33aのほか、複数の映像データ33bと複数の音声データ33cとを記憶するROM33を備えている。なお、この実施の形態においても、ゲームプログラム33aとして格闘ゲームを実行するためのプログラムを用いることができるが、第1実施形態にて説明したように、競争を惹起する全てのタイプのゲームを実行するためのプログラムを用いることができる。

【0061】また、ゲーム装置本体32は、ゲームプログラム33aを進行させるためのRAM34、ROM33の映像データ33bを映像として表示させる液晶表示ユニット35、音声データ33cを音声として再生させる音声再生ユニット36、ゲームプレーヤの意思を自身が入力するためのキー入力部37、ゲームプログラム33aの進行を命令し、このゲームプログラム33aの進行及びゲームプレーヤのキー入力に応じて、複数の映像データ33bのうちの適当な映像データ33bを液晶表示ユニット35へ転送するとともに、複数の音声データ33cのうちの適当な音声データ33cを音声再生ユニット36へ転送するCPU38を備えている。

【0062】そして、このような本発明の第2実施形態に係るゲーム装置においても、基本的には、前述した第1実施形態に係るゲーム装置と同様の動作が行われる（図2、図3参照）。

【0063】このようにしても、前述した第1実施形態と同様の利点を得ることができる。

【0064】(c) 第3実施形態の説明

本発明の第3実施形態に係るゲーム装置は、ゲームセンターなどにおいて業務用として用いられるものであり、前述した第1実施形態に係るゲーム装置（図1参照）と同様の構成を有するものである。

【0065】しかしながら、この第3実施形態に係るゲーム装置は、最高順位（最高記録）の保持期間を公示するにあたり、当該保持期間を常時CRTディスプレイ24に表示するのではなく、最高順位が破られたときにスピーカ26からの音声により表すようになっている。即ち、最

高順位が破られたときに、前述したように、スピーカ26から、例えば、「この記録は10日間破られなかったのに、今破られた」というようなアナウンスを行うことにより、当該保持期間を音声により表しているのである。

【0066】そして、このような本発明の第3実施形態に係るゲーム装置においても、基本的には、前述した第1実施形態に係るゲーム装置と同様の動作が行われる(図2、図3参照)。

【0067】このようにしても、前述した第1実施形態と同様の利点を得ることができる。

【0068】(d)第4実施形態の説明

図5は本発明の第4実施形態に係るゲーム装置の構成を示す斜視図である。

【0069】この図5に示すゲーム装置は、ゲームセンターなどにおいて業務用として用いられる景品獲得型ゲーム装置であり、透明なガラスなどで囲まれたゲーム空間内で、伸縮性パイプの端部(この伸縮性パイプは、ゲーム空間内で前後左右に移動しうるように構成されている)に固着された把持つめ装置を、ゲームプレーヤがゲーム装置の外側に設けられた操作ボタンを操作して任意の位置に移動させると、当該把持つめが自動的に下降してゲーム空間内に載置された所定の景品を獲得できるように構成されている。

【0070】ここで、この第4実施形態に係るゲーム装置は、前述したような所定の障害の克服が実現されるまでの期間をカウントしてその結果を画像として表示するか及び／又は音声として発することにより、当該克服を達成した者を公示して当該克服を達成した者の腕前を表現しそれを表彰するようになっている。

【0071】具体的には、このゲーム装置は、ゲームのプログラム及び当該プログラムに応じた付属データを少なくとも格納している記憶部と、前記ゲームプログラム及び前記付属データに基づいて画像を表示させる表示部及び前記ゲームプログラム及び前記付属データに基づいて音声を発するスピーカ部のいずれか一方を少なくとも備え、並びに、プレーヤの意思を入力する入力部と、前記記憶部から情報を読み出し、かつ、前記入力部から入力された情報に基づいて前記プログラムを処理して前記表示部に表示する制御部と、この制御部からの指令に基づいて日時のカウントを行うカウンタと、を備え、更に、前記ゲームプログラムに基づいて所定の障害を克服する過程を含む機構或いはプログラムが組み込まれていると共に、所定の障害が克服されたことを検出するセンサー或いはプログラムが組み込まれており、前記制御部は、前記所定の障害が克服されたときには、当該克服がなされるまでの時間を前記表示部に表示させるか及び／又は前記スピーカ部にて発声することを特徴としている。

【0072】ここで、音声を発するときには、単に音のみを発しても良いし、或いは所定の情報(例えば、「こ

の景品は10日間捕られることがなかったのに、今この人に捕られました」というような情報など)をアナウンスしても良い。

【0073】また、音声を発するのに加えて、特殊な照明器具などを用いて光線を発するなどして、臨場感を高めるようにしてもよい。

【0074】このようにしても、前述した第1実施形態と同様の利点を得ることができる。

【0075】(e)その他

なお、図1に示す業務用のゲーム装置において、最高順位(最高記録)の保持期間を公示するにあたり、当該保持期間を常時CRTディスプレイ24に表示すると同時に、最高順位が破られたときにスピーカ26から音声により表すようにしてもよく、更に、特殊な照明器具などを用いて光線を発して臨場感を高めてもよい。

【0076】また、図4に示す家庭用のゲーム装置において、最高順位(最高記録)の保持期間を公示するにあたり、当該保持期間を常時ディスプレイに表示するとともに、最高順位が破られたときにスピーカから音声により表すようにしてもよい。

【0077】

【発明の効果】本発明によれば、その最高順位がどの程度の価値を有するものかが第三者に対して客観的に示されることとなるので、ゲームプレーヤ同士の競争心や挑戦意欲を更に強力に刺激することができ、ゲームの娯楽性を高めることが可能になる。

【0078】また、本発明を予想不能型のゲーム装置に適用した場合には、そのゲームプレーヤの努力の結果とか学習効果の結果とかというようなものよりもむしろ、当該ゲームプレーヤの本来の能力(例えば、生まれながらにして持っている運動神経など)が一体どの程度凄いのかということが評価されることとなり、単に順位だけを表示する今までのゲーム装置とは違った観点からの評価が行われるので、現存のゲームとは異なった次元の娯楽性を提供できることとなる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るゲーム装置に好適な第1実施形態を示すハードウェア構成図である。

【図2】本発明に好適な第1実施形態に係るゲーム装置の動作の流れを示すフローチャートを表す図である。

【図3】本発明に好適な第1実施形態を具体的に説明するための図である。

【図4】本発明に係るゲーム装置に好適な第2実施形態を示すハードウェア構成図である。

【図5】本発明に係るゲーム装置に好適な第4実施形態を示す図である。

【符号の説明】

a1、a2、a3、a4 スロット

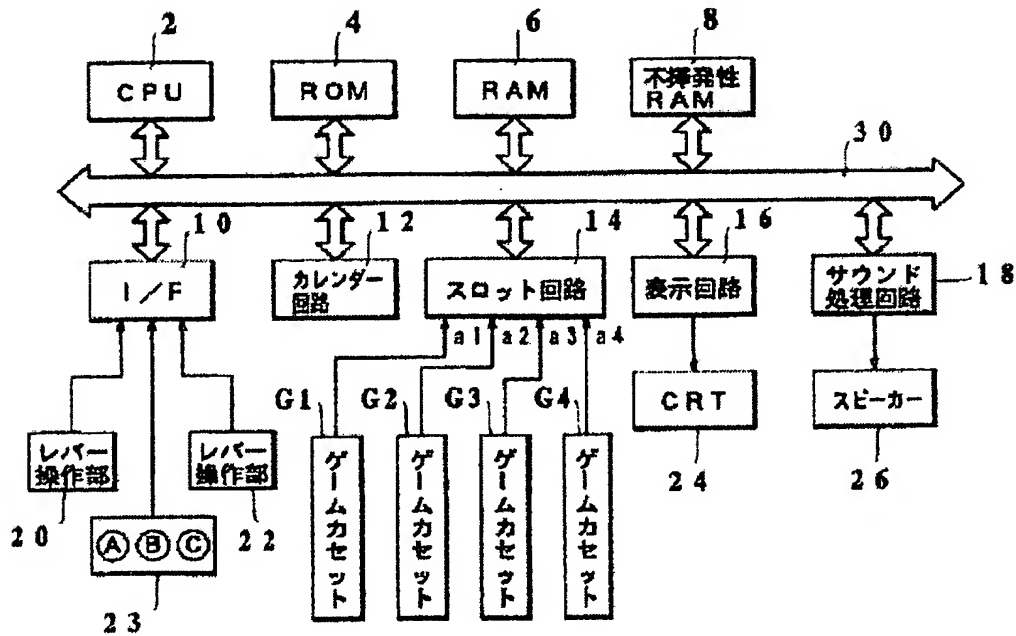
G1、G2、G3、G4 ゲームカセット

2 CPU

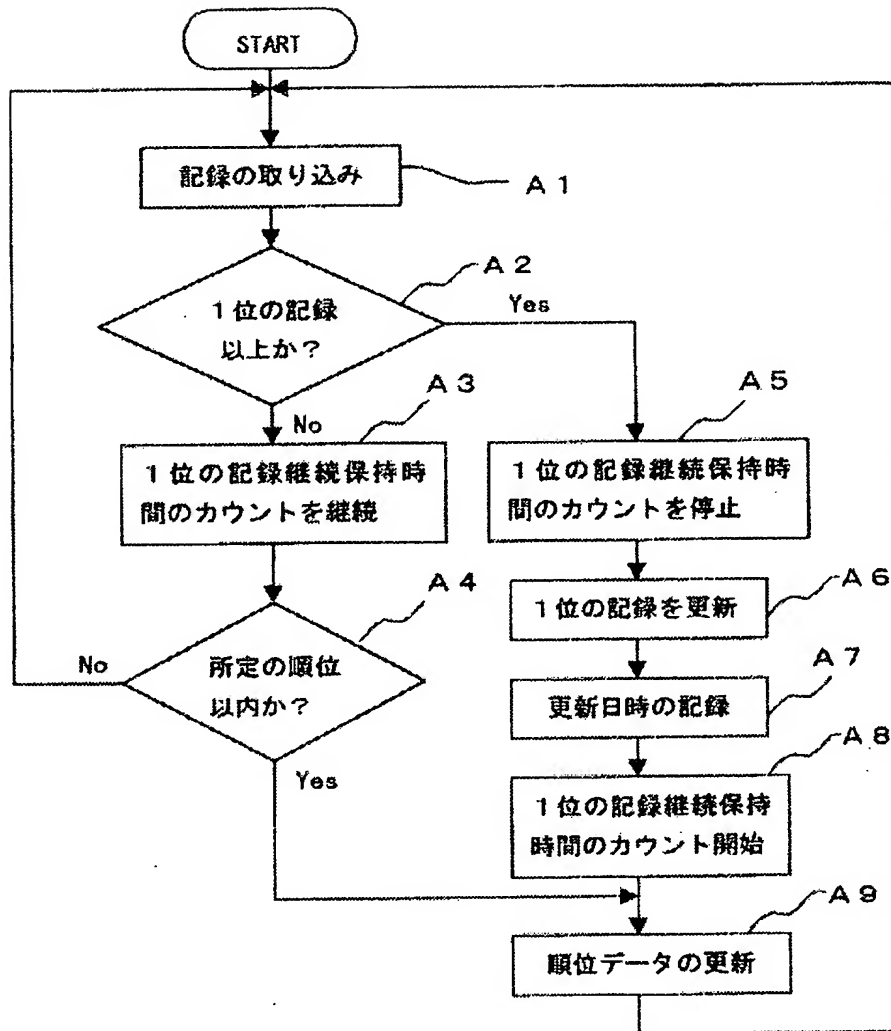
4 ROM
6 RAM
8 不揮発性RAM
14 スロット回路
23 ボタン操作部
31 カセット

32 ゲーム装置本体
33a ゲームプログラム
34 RAM
37 キー入力部
38 CPU

【図1】



【図2】



【図3】

(1)

ISI KeepTime				
1	SSS	51000	24'00"33	
2	SSS	45000		
3	DAC	42000	20'00"00	
4	DAC	41500	10'00"00	
5	MAI	32000		
6	MAI	30000	14'00"00	
7	KYO	28000		
8	DAC	26000		
9	DAC	24000		
10	SSS	22000		

(2)



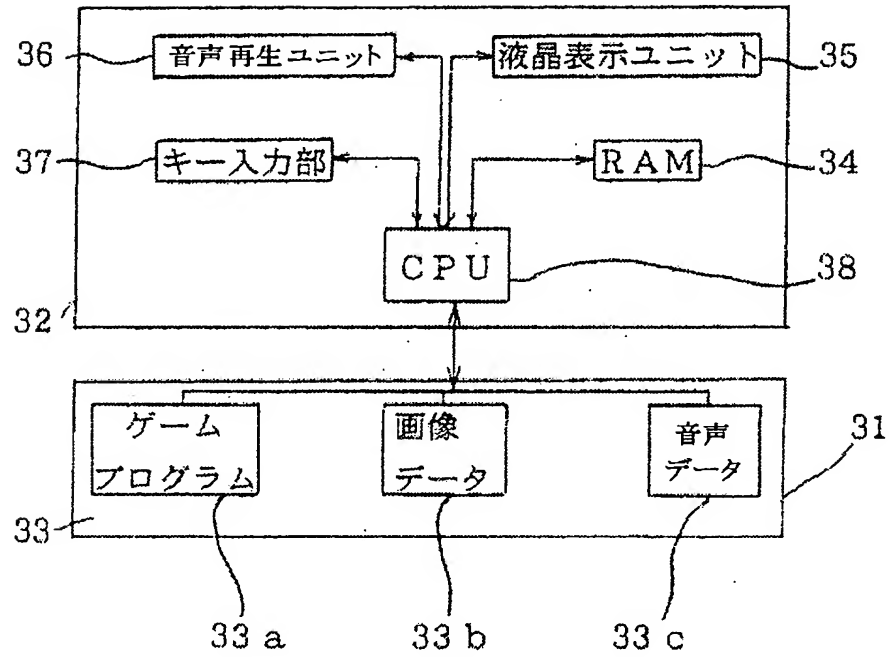
(3)

ISI KeepTime				
1	SSS	51000	00'00"63	
2	SSS	50000	24'00"30	
3	SSS	45000		
4	DAC	42000	20'00"00	
5	MAI	41500	10'00"00	
6	MAI	32000		
7	MAI	30000	14'00"00	
8	KYO	28000		
9	DAC	26000		
10	SSS	24000		

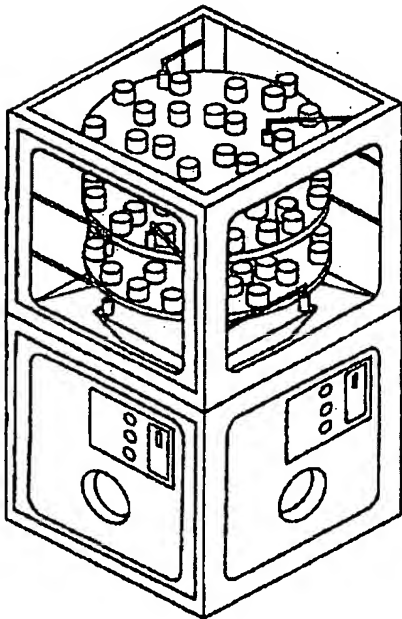
(4)

ISI KeepTime				
1	SSS	51000	00'02"63	
2	SSS	50000	24'00"30	
3	SSS	45000		
4	DAC	42000	20'00"00	
5	MAI	41500	10'00"00	
6	MAI	32000		
7	MAI	30000	14'00"00	
8	KYO	28000		
9	DAC	26000		
10	SSS	24000		

【図4】



【図5】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C001 AA09 AA13 AA17 BB00 BB01
BB04 BB05 BB09 BD00 BD01
CA01 CB01 CB08 CC02 CC03
CC08

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2000-126458

(43)Date of publication of application : 09.05.2000

(51)Int.Cl.

A63F 13/00

(21)Application number : 11-005808

(71)Applicant : SNK:KK

(22)Date of filing : 12.01.1999

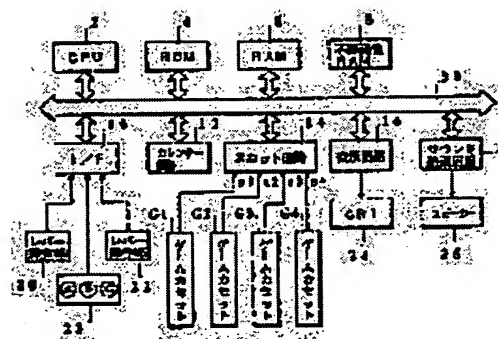
(72)Inventor : ITO MITSUZO
TOYODA TAKESHI

(54) GAME DEVICE AND EXPRESSION IN THE GAME DEVICE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To strongly stimulate a competitive sense and improve amusement in a game device to display an ordered result of game players by providing a means to display the period of holding the highest order by the highest order player.

SOLUTION: The period of the current first order game record continuously held by a player is counted and displayed on a display 24. When a game in which the player participates is finished in this situation, the game record (gained point, achieving time, or the like) of the player is taken into CPU 2 from RAM 6 and compared with the game record of the first order stored in nonvolatile RAM 8. When the record of the player is higher than that of the former first order game record, the player is specified as the highest order player of the game after that and the first order game record is updated to player's game record and counting of the continuously holding time of the game record is started and the time is displayed on a display 24.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

07.06.2000

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

06.05.2003

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of 2003-09974 rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection] 03.06.2003

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] Game equipment which is game equipment which displays the results of a game player systematically, and is characterized by having a means to announce the maintenance period of the highest ranking publicly.

[Claim 2] The storage section which is game equipment according to claim 1, and stores the attached data according to the program and the program concerned of a game at least, It has at least either of the loudspeaker sections which utter voice based on the display, the aforementioned game program, and the aforementioned attached data on which a picture is displayed based on the aforementioned game program and the aforementioned attached data. And the control section which processes the aforementioned program based on the information which read information from the input section which inputs the intention of a player, and the aforementioned storage section, and was inputted from the aforementioned input section, and is displayed on the aforementioned display, It has the counter which counts time based on the instructions from this control section. the aforementioned control section When the maximum output acquisition person about the game concerned appears, a new count is made to start with the end of the count till then. Game equipment characterized by displaying him on the aforementioned display with the holding time, using the maximum output acquisition person concerned as the highest ranking person, or uttering in the aforementioned loudspeaker section.

[Claim 3] Game equipment according to claim 1 or 2 characterized by carrying out operation [***** / for a game player].

[Claim 4] Network type game equipment which is network type game equipment to which two or more game equipments of a publication were connected 3 either from the claim 1, and is characterized by displaying the highest ranking person and the holding time in the network

concerned.

[Claim 5] The expression method in the game equipment characterized by expressing worth of the concerned highest score by specifying the highest ranking person of a game, and counting the maintenance period of the maximum output concerned, and displaying the result as a picture, or emitting as voice.

[Claim 6] The expression method in the game equipment characterized by expressing the ability of those who attained the conquest concerned by counting a period until conquest of the obstacle concerned is realized in the game equipment with which a mechanism or program including process in which a predetermined obstacle is conquered was incorporated, and displaying the result as a picture, or emitting as voice.

[Claim 7] Game equipment characterized by having a means to announce publicly those who counted the period until conquest of the obstacle concerned is realized in the game equipment with which a mechanism or program including process in which a predetermined obstacle is conquered was incorporated, and attained the result and conquest concerned.

[Claim 8] Game equipment according to claim 7 characterized by providing the following. The storage section which stores the attached data according to the program and the program concerned of a game at least. The input section which is equipped with either of the loudspeaker sections which utter voice based on the display, the aforementioned game program, and the aforementioned attached data on which a picture is displayed based on the aforementioned game program and the aforementioned attached data at least, and inputs the intention of a player. The control section which processes the aforementioned program based on the information which read information from the aforementioned storage section, and was inputted from the aforementioned input section, and is displayed on the aforementioned display. Process in which have the counter which counts time based on the instructions from this control section, and a predetermined obstacle is further conquered based on the aforementioned game program.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the game equipment which performs the ranking display of the results of a game player.

[0002]

[Description of the Prior Art] Game equipment does not ask ** which is its business use that it is home use, but is being established in a life of people as what offers the most familiar and easy amusement. Being under such a situation and raising the enjoyableness of a game has a meaning

capable in itself.

[0003] Here, although carried out of course by improving the content of game itself, the upsurge of the enjoyableness of a game does not come out so much, and is performed by the device of being as raising presence ****. And in fact, improvement of such an indirect factor is effective to the same extent as direct improvement, and various approaches are tried.

[0004] Although it is meanwhile and a fighting game, especially a pitched-against each other type fighting game raise the enjoyableness of a game through a thing called instigation of the emulation of game players, direct improvement called improvement of the content of a game can be made to add to it easily, and the synergistic effect is produced by moreover developing these simultaneously, and it becomes possible to raise the enjoyableness of a game at a stretch.

[0005] Actually, although the popularity of a pitched-against each other type fighting game is quite high and the development and production prosper increasingly, in case the factor of competing with others raises the enjoyableness of a game anyway, there is no change in being what must be taken into consideration as an important element. And it is the same to the achievements made to those who are next in the past even if even if. That is, a thing called improvement in the enjoyableness by competition with others is not restricted to a waging-war game, but the results of a game player pose a problem in all the games displayed with the gestalt of a score.

[0006]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] Although the game equipment which displays the results of a game player systematically about this as what raises the enjoyableness of a game through a thing called instigation of the emulation of game players was well-known, admiration just with inadequate it could not be wiped, but what can give the stimulus beyond it was called for.

[0007] this invention is made in view of the above technical problems, and the purpose is in adding the element which can stimulate emulation still more powerfully and can raise the enjoyableness of a game in the game equipment of existing which displays the results of a game player systematically.

[0008]

[Means for Solving the Problem] In order to attain the above purposes, in this invention, it is characterized by having a means to announce the maintenance period publicly to the highest ranking person.

[0009] Since the highest ranking will be shown [as opposed to / the 3rd person / in whether it is what has what value] objective by by having such a means, the emulation of game players can be stimulated still more powerfully and it becomes possible to raise the enjoyableness of a game. More specifically, it becomes an index with it difficult [to break it] since it means having turned down the challenge by other players over the long period of time of only that that the maintenance period of a certain highest ranking is long, and it will poke up the challenge volition to a game player. In this case, if the highest ranking is valuable, since it will serve as a number concretely and it the person's display is not only made, but will be displayed over a certain forge-fire long period of time, the desire to show off of a game player will also be fulfilled, and the desire to it will poke up the challenge volition to a game player further.

[0010] For this reason, the enjoyableness of a game will improve remarkably only by having such a means.

[0011] Moreover, in this invention, it is characterized by having a means to announce the maintenance period publicly to the highest ranking person about anticipation impossible type game equipment (game equipment which carries out operation [***** / for a game player]) especially.

[0012] And when this invention is applied to "anticipation impossible type game equipment" (game

equipment which carries out operation [***** / for a game player]), it will be evaluated rather than the result of the result of efforts of the game player, or the study effect, or a thing which is said how / one / uncanny the capacity (for example, motor nerve which have by carrying out with birth) of original of the game player concerned is. Namely, that the holding time of the highest ranking is long in "anticipation impossible type game equipment" Since evaluation from a different viewpoint is performed, the old game equipment which serves as the things and homonymy of having so high "genius" (genius of the meaning of being by nature which is not acquired in efforts), and displays only ranking The enjoyableness of a different dimension from an existing game can be offered.

[0013] More specifically, this invention offers the following.

[0014] (1) Game equipment which is game equipment which displays the results of a game player systematically, and is characterized by having a means to announce the maintenance period of the highest ranking publicly.

[0015] (2) The storage section which is game equipment of the above-mentioned (1) publication, and stores the attached data according to the program and the program concerned of a game at least, It has at least either of the loudspeaker sections which utter voice based on the display, the aforementioned game program, and the aforementioned attached data on which a picture is displayed based on the aforementioned game program and the aforementioned attached data. And the control section which processes the aforementioned program based on the information which read information from the input section which inputs the intention of a player, and the aforementioned storage section, and was inputted from the aforementioned input section, and is displayed on the aforementioned display, It has the counter which counts time based on the instructions from this control section. the aforementioned control section When the maximum output acquisition person about the game concerned appears, a new count is made to start with the end of the count till then. Game equipment characterized by displaying him on the aforementioned display with the holding time, using the maximum output acquisition person concerned as the highest ranking person, or uttering in the aforementioned loudspeaker section.

[0016] (3) Game equipment the above (1) characterized by carrying out operation [***** / for a game player], or given in (2).

[0017] (4) (3) from the above (1) Network type game equipment which is network type game equipment to which two or more game equipments of a publication were connected either, and is characterized by displaying the highest ranking person and the holding time in the network concerned.

[0018] (5) The expression method in the game equipment characterized by expressing worth of the concerned highest score by specifying the highest ranking person of a game, and counting the maintenance period of the maximum output concerned, and displaying the result as a picture, or emitting as voice. In addition, this method recatches the control method of the game equipment concerning this invention from another side.

[0019] (6) The expression method in the game equipment characterized by to express the ability of those who attained the conquest concerned by counting a period until conquest of the obstacle concerned is realized in the game equipment with which a mechanism or program including process in which a predetermined obstacle is conquered was incorporated, and displaying the result as a picture, or emitting as voice.

[0020] (7) Game equipment characterized by having a means to announce publicly those who counted the period until conquest of the obstacle concerned is realized in the game equipment with which a mechanism or program including process in which a predetermined obstacle is conquered was incorporated, and attained the result and conquest concerned.

[0021] (8) The storage section which is game equipment of the above-mentioned (7) publication, and stores the attached data according to the program and the program concerned of a game at least, It has at least either of the loudspeaker sections which utter voice based on the display, the aforementioned game program, and the aforementioned attached data on which a picture is displayed based on the aforementioned game program and the aforementioned attached data. And the control section which processes the aforementioned program based on the information which read information from the input section which inputs the intention of a player, and the aforementioned storage section, and was inputted from the aforementioned input section, and is displayed on the aforementioned display, Have the counter which counts time based on the instructions from this control section, and further, while a mechanism or program including process in which a predetermined obstacle is conquered based on the aforementioned game program is incorporated The sensor or program which detects that the predetermined obstacle was conquered is incorporated. the aforementioned control section Game equipment characterized by displaying time until the conquest concerned is made on the aforementioned display, or uttering in the aforementioned loudspeaker section when the aforementioned predetermined obstacle is conquered.

[0022] A thing or the thing for enterprises for home use is sufficient as the "game equipment" concerning [definition-of-term etc. this inventions]. Moreover, a portable thing also exists in a thing for home use.

[0023] "Attached data" means the thing of the image data which accompanies a game program, voice data, and others.

[0024] The so-called first person is meant and, as for saying [the "highest ranking person"], the "maintenance period" means a period after newly becoming the highest ranking person until it conveys the highest ranking person's status to the next new highest ranking person.

[0025] "Maximum output" may be specified with the form of a score and may be specified with qualitative forms, such as "gold, silver, and copper." Anyway, what thing may be used for the specific form of "maximum output" as long as it is the form which can be distinguished from it being maximum output objective. Moreover, "maximum output" may be what [total-/ a thing] that is called "synthetic results from the 1st race to the 10th race" to partial results like the "1st race" or the "2nd race."

[0026] "Announcing publicly" means a large concept also including the case where even those to whom the game machine touched the eye not to mention transfer or making it know can check the fact of having received those who attained, and those who do the play of a game by looking.

[0027] The "storage section" is a large concept containing the so-called memory, a hard disk, a magneto-optic disk, etc. In the case of semiconductor memory, the continuity of record is maintained by non-volatile memory, and it may be made to accumulate in it, and you may make it equip it with a backup power supply apart from the power supply to the main part of a game machine.

[0028] A "display" is like a monitor or a liquid crystal display screen. The "loudspeaker section" is the so-called loudspeaker and is for only uttering voice or announcing predetermined information. As an announcement, there is a thing "it was now broken although this record was not broken for ten days", for example.

[0029] The "input section" means all media that convey the intention of a game player, such as a lever and a button.

[0030] A "control section" is the so-called CPU.

[0031] The "counter" which counts time based on the instructions from a control section The power supply of a game machine is stop watch form so that it may carry out the clock of the time independently and may carry out periodical accounting of the between from the time as which the

"highest ranking person" was selected in a thing like a calendar which is always measuring time to the time which changed the "highest ranking person." It seems that measurement may be continued to the time which starts a count from the time as which the "highest ranking person" was selected, and changes the "highest ranking person." In addition, although dates, such as time as which the new "highest ranking person" was selected, are not fundamentally related to this invention, they may be made to display for the facilities of a player.

[0032] Regardless of size, all things are contained in a "network." Therefore, so-called LAN and the so-called Internet will also be contained in the concept of the "network" said on these specifications.

[0033] Although it is suitable that the elements which compete for a score are a strong thing, for example, a fighting game, a racing game, etc. as a kind of game used for the "game equipment" concerning this invention, fundamentally, it is applicable to all the games that display a score. It also seems that in addition, it is not restricted to this but may be called time until it attains to a certain fixed score although it is most common the mark gained within a certain fixed time, the attainment mark when playing at the charge of the fixed amount, and to say as for the display gestalt of a score. That is, if superiority or inferiority with others can be displayed, any display gestalten may be set as the object of this invention.

[0034] In addition, although the operation gestalt of pitched-against each other type game equipment exists as what has the strong element which competes for a score Since that it is whether it is pitched-against each other type game equipment is only the difference whether in short to share time to perform a game and a place and pitched-against each other type game equipment is contained also in the concept in the case of having constructed the network Unless it refused especially in this specification, even when it is only called "game equipment", pitched-against each other type game equipment shall be contained.

[0035] It is contained, when before [the] means a game which produces a different result even when "anticipation impossible type game equipment", or "the game equipment which carries out operation [***** / for a game player]" carry out the completely same operation as before in this specification, and the game program is set up such from the first, and when / each of / a game program incorporates a certain external element and rewrites the content of a program. For example, if the same mistake is made when it runs the same root as last time at the same speed in a racing game etc. at identity operation, although the too same result will be brought, such a game cannot be called "anticipation impossible type game equipment." However, even when it runs the same root as last time by identity operation at the same speed in a game program, such as a jet ski game and a jet-plane operation game, including a unexpected element much, that from which the same result is never obtained is last time applied to the concept of "anticipation impossible type game equipment." And this "anticipation impotentia" may be programmed beforehand, for example, may incorporate external elements, such as inside of the game at that time or actual time, and the weather, and may twist them in the mechanism in which unexpected nature is taken out into a game, by changing the difficulty of a game suddenly.

[0036] In order to clear the game exists with "the game equipment with which a mechanism or program including process in which a predetermined obstacle is conquered was incorporated", and "conquers a predetermined obstacle", it is conquering the difficult situation acting as an obstacle.

[0037] As a thing equipped with "a program including process in which a predetermined obstacle is conquered", there are an alignment game (game which competes for the precision of alignment), a weight doubling game (game which competes for the precision of weight doubling), etc., it will detect that a higher precision was attained in this case, and the period till then will be displayed, or it will announce.

[0038] For example, there is a premium acquisition type game to have "a mechanism including

process in which a predetermined obstacle is conquered." In such a case, it is suitable to detect whether premium acquisition detection meanses, such as a bar code, were given to the premium, the sensor was attached in premium output port, and the premium which was difficult to gain was gained.

[0039]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, the suitable operation gestalt for the game equipment concerning this invention is explained, referring to drawing.

[0040] (a) Explanation [equipment configuration] drawing 1 of the 1st operation gestalt is the block diagram showing the hardware composition of the game equipment concerning the 1st operation gestalt of this invention. The game equipment shown in this drawing 1 is used as business use in a game center etc.

[0041] The nonvolatile RAM 8 as CPU2, ROM4, RAM6, and the storage section is connected to the bus line 30, and CPU2 controls each part according to the program stored in ROM4.

[0042] Moreover, the button-grabbing section 23 which are the lever control units 20 and 22 and the input section is connected to a bus line 30 through an interface 10, and the calender circuit 12, the slot circuit 14, the display circuit 16, and the sound processing circuit 18 are connected further. In addition, in drawing 1, a sign 24 shows the CRT display on which a picture is displayed, and the sign 26 shows the loudspeaker which utters voice.

[0043] 4 game cassettes can be set now in the game equipment shown in drawing 1, and the game cassettes G1 and G2, G3, and G4 are connected to the slots a1, a2, a3, and a4 of the slot circuit 14 which is a connection.

[0044] In the gestalt of this operation, the game program of the fighting game of a kind different, respectively is memorized by these game cassettes G1 and G2, G3, and G4, and out of this, a player chooses a desired game in consideration of the favorite grapple character etc., and can perform it now. In addition, it is as having already explained that this invention is applicable fundamentally to the game of all the types with which competition is caused although the example of a fighting game is given with the gestalt of this operation since it says that a feeling of achievement to the 1st place is very strong.

[0045] [Explanation of operation] Operation of the game equipment applied to the 1st operation gestalt of this invention next is explained. Drawing 2 is a flow chart which shows the flow of operation of the game equipment concerning the 1st operation gestalt of this invention.

[0046] At present, the continuation holding time of game record of ranking of the 1st place counts the game equipment concerning this invention, and it is in the state where it was announced publicly by displaying the continuation holding time concerned on CRT display 24.

[0047] In such a state, after the game which the player was performing is completed, it is compared with the game record of the 1st place which game records (for example, a score, achievement time, etc.) of the player concerned were incorporated from RAM6 (Step A1), and was incorporated from nonvolatile RAM 8 by CPU2 (Step A2).

[0048] And the count of the continuation holding time of the game record [record / game / of the 1st place] of game record of the player concerned of the 1st place to a low case (for example, when a score is low or achievement time is long etc.) is continued as it is, and the continuation holding time concerned continues (from No root of Step A2 to Step A3) being displayed on CRT display 24.

[0049] then, in judging whether game record of the player concerned enters within predetermined ranking (for example, the 10th less than place etc.) in CPU2 (Step A4) and entering within predetermined ranking When passing ranking around, updating ranking data (from the Yes root of Step A4 to step A9) and not entering within predetermined ranking, operation after the above-mentioned step A1 is repeated (from No root of Step A4 to Step A1).

[0050] On the other hand, when game record of the player concerned is higher than game record of the 1st place, it stops the count of the continuation holding time of game record of the 1st place (from the Yes root of Step A2 to step A5). (for example, when a score is high or achievement time is short etc.)

[0051] And the player concerned is specified as a highest ranking person of a game, by replacing game record of the player concerned with game record of the 1st place, game record of the 1st place is broken (Step A6), and the time of a refix date is recorded on nonvolatile RAM 8 (Step A7).

[0052] Then, the count of the continuation holding time of game record of the player concerned used as game record of the 1st place is started. By displaying the purport that old game record of the 1st place was broken, and the game player concerned became the highest ranking person of a game, and the continuation holding time of game record of the player concerned on CRT display 24, or uttering by the loudspeaker 26 Worth of game record of the player concerned is expressed (Step A8), ranking is passed around, and ranking data are updated (step A9). In addition, operation after the above-mentioned step A1 is repeated after that (from step A9 to Step A1).

[0053] The concrete operation form of this invention is explained below to [a concrete operation form].

[0054] For example, in a fought type game, it fights against the strong character, and Mr. A gains the 1st place first, and suppose that the mark at that time were 50,000 points. And this Mr. A ranks 1st to 12:00 on the afternoon of July 7, and he presupposes that update time is being continued at any time from there. Here, since the record continuation holding time is set to 24'00"00 on the afternoon of July 8 at the time of 12:00, it is displayed all over a screen ((1) of drawing 3).

[0055] Next, the new challenger B fights against the too strong character, and suppose that Mr. A's record was broken to 12:54 by 51,000 points on the afternoon of July 9 ((2) of drawing 3). Then, Mr. A's renewal of record is stopped, and record is set to 48'54"00 and descends to the 2nd place. And Mr. B's record newly begins ((3) of drawing 3) to count simultaneously with it. At the time, the display of 00'02"00 is made for Mr. B by Mr. B's name and ** in a screen by the 1st place after 2-minute progress from renewal of record.

[0056] Thus, according to this invention, it indicates how much time it holds the record, and the holding time is updated at any time until it begins to count time from from and the record is broken, when record achievement is carried out. And when record achievement is carried out next, the count of the time till then is stopped, and a new count is started. Such a cycle is repeated in this invention.

[0057] In addition, when this invention is applied to a fighting game, the partner of a grapple may be the thing of the others partner at the time of being built in the game machine and considering as a pitched-against each other type. And they may be performed using one set of a game machine (pitched against each other), and may be performed using what carried out network connection of two or more sets of the game machines (pitched against each other).

[0058] Anyway, in a fighting game, since the potential which memorizes the variation of how to apply work, needs to enable it to use it free further, and results in achievement rather than the game of other kinds is high and a feeling of achievement comes out very strongly, the meaning of this invention which enabled it to evaluate the value objective as the holding time is large.

[0059] (b) The explanatory drawing 4 of the 2nd operation form is a block diagram showing the hardware composition of the game equipment concerning the 2nd operation form of this invention. The game equipment shown in this drawing 4 is individually used at a home etc., and consists of the cassettes 31 and the main parts 32 of game equipment which memorized game program 33a.

[0060] Here, the cassette 31 is equipped with ROM33 which memorizes two or more image data 33b besides aforementioned game program 33a, and two or more voice data 33c. In addition, also in the form of this operation, although the program for performing a fighting game as game program

33a can be used, as the 1st operation form explained, the program for performing the game of all the types with which competition is caused can be used.

[0061] Moreover, the main part 32 of game equipment Image data 33b of RAM34 and ROM33 for advancing game program 33a is made into an image. The key input section 37 for self inputting the intention of the liquid crystal display unit 35 to display, the voice reproduction unit 36 which reproduces voice data 33c as voice, and a game player, and advance of game program 33a are ordered. While transmitting suitable image data 33b of two or more image data 33b to the liquid crystal display unit 35 according to advance of this game program 33a, and the key input of a game player It has CPU38 which transmits suitable voice data 33c of two or more voice data 33c to the voice reproduction unit 36.

[0062] And also in the game equipment concerning the 2nd operation gestalt of such this invention, the same operation as the game equipment fundamentally applied to the 1st operation gestalt mentioned above is performed (refer to drawing 2 and drawing 3).

[0063] Even if it does in this way, the same advantage as the 1st operation gestalt mentioned above can be acquired.

[0064] (c) The game equipment concerning the 3rd operation gestalt of the explanation this invention of the 3rd operation gestalt is used as business use in a game center etc., and has the same composition as the game equipment (refer to drawing 1) concerning the 1st operation gestalt mentioned above.

[0065] However, the game equipment concerning this 3rd operation gestalt expresses with the voice from a loudspeaker 26, when the maintenance period concerned is not always displayed on CRT display 24 but the highest ranking is broken in announcing the maintenance period of the highest ranking (maximum output) publicly. That is, when the highest ranking is broken, as mentioned above, voice expresses the maintenance period concerned by performing the announcement "it was now broken although this record was not broken for ten days" from a loudspeaker 26, for example.

[0066] And also in the game equipment concerning the 3rd operation form of such this invention, the same operation as the game equipment fundamentally applied to the 1st operation form mentioned above is performed (refer to drawing 2 and drawing 3).

[0067] Even if it does in this way, the same advantage as the 1st operation form mentioned above can be acquired.

[0068] (d) The explanatory drawing 5 of the 4th operation form is a perspective diagram showing the composition of the game equipment concerning the 4th operation form of this invention.

[0069] In the game space which the game equipment shown in this drawing 5 is premium acquisition type game equipment used as business use in a game center etc., and was surrounded with transparent glass etc. The grasping click equipment which fixed at the edge (this elasticity pipe is constituted so that it can move all around in game space) of an elasticity pipe If the operation button with which the game player was prepared in the outside of game equipment is operated and it is made to move to arbitrary positions, it is constituted so that the predetermined premium with which the grasping click concerned descended automatically and was laid in game space can be gained.

[0070] By counting a period until conquest of a predetermined obstacle which was mentioned above is realized, and displaying the result as a picture, or emitting as voice, the game equipment applied to this 4th operation form here expresses the ability of those who announced publicly those who attained the conquest concerned and attained the conquest concerned, and commends it.

[0071] The storage section in which this game equipment specifically stores the attached data according to the program and the program concerned of a game at least, It has at least either of the loudspeaker sections which utter voice based on the display, the aforementioned game program, and

the aforementioned attached data on which a picture is displayed based on the aforementioned game program and the aforementioned attached data. And the control section which processes the aforementioned program based on the information which read information from the input section which inputs the intention of a player, and the aforementioned storage section, and was inputted from the aforementioned input section, and is displayed on the aforementioned display, Have the counter which counts time based on the instructions from this control section, and further, while a mechanism or program including process in which a predetermined obstacle is conquered based on the aforementioned game program is incorporated The sensor or program which detects that the predetermined obstacle was conquered is incorporated. the aforementioned control section When the aforementioned predetermined obstacle is conquered, it is characterized by displaying time until the conquest concerned is made on the aforementioned display, or uttering in the aforementioned loudspeaker section.

[0072] Here, when uttering voice, only sound may be emitted or predetermined information (for example, information "it was now caught by this man that this premium was not caught for ten days" etc.) may be announced.

[0073] Moreover, a beam of light is emitted using special lighting fitting etc., and you may make it raise presence in addition to uttering voice.

[0074] Even if it does in this way, the same advantage as the 1st operation gestalt mentioned above can be acquired.

[0075] (e) In addition, in addition, while always displaying the maintenance period concerned on CRT display 24, when the highest ranking is broken in announcing the maintenance period of the highest ranking (maximum output) publicly, it may be made for voice to express from a loudspeaker 26, and in the business-use game equipment shown in drawing 1, a beam of light may be emitted using still more nearly special lighting fitting etc., and presence may be raised.

[0076] Moreover, while always displaying the maintenance period concerned on the display, when the highest ranking is broken in announcing the maintenance period of the highest ranking (maximum output) publicly, you may make it voice express from a loudspeaker in the game equipment for home use shown in drawing 4.

[0077]

[Effect of the Invention] Since the highest ranking will be shown [as opposed to / the 3rd person / in whether it is what has what value] objective according to this invention, the emulation and challenge volition of game players can be stimulated still more powerfully, and it becomes possible to raise the enjoyableness of a game.

[0078] moreover, when this invention is applied to anticipation impossible type game equipment Rub and carry out from the result of the result of efforts of the game player, or the study effect, or a thing which is said. It will be evaluated how [one] uncanny the capacity (for example, motor nerve which have by carrying out with birth) of original of the game player concerned is. Since evaluation from a viewpoint different from the old game equipment which displays only ranking is performed, the enjoyableness of a different dimension from an existing game can be offered.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the hardware block diagram showing the suitable 1st operation gestalt for the game equipment concerning this invention.

[Drawing 2] It is drawing showing the flow chart which shows the flow of operation of the game equipment concerning the suitable 1st operation gestalt for this invention.

[Drawing 3] It is drawing for explaining concretely the suitable 1st operation gestalt for this invention.

[Drawing 4] It is the hardware block diagram showing the suitable 2nd operation gestalt for the game equipment concerning this invention.

[Drawing 5] It is drawing showing the suitable 4th operation gestalt for the game equipment concerning this invention.

[Description of Notations]

a1, a2, a3, a4 Slot

G1, G2, G3, G4 Game cassette

2 CPU

4 ROM

6 RAM

8 Nonvolatile RAM

14 Slot Circuit

23 Button-Grabbing Section

31 Cassette

32 Main Part of Game Equipment

33a Game program

34 RAM

37 Key Input Section

38 CPU

[Translation done.]

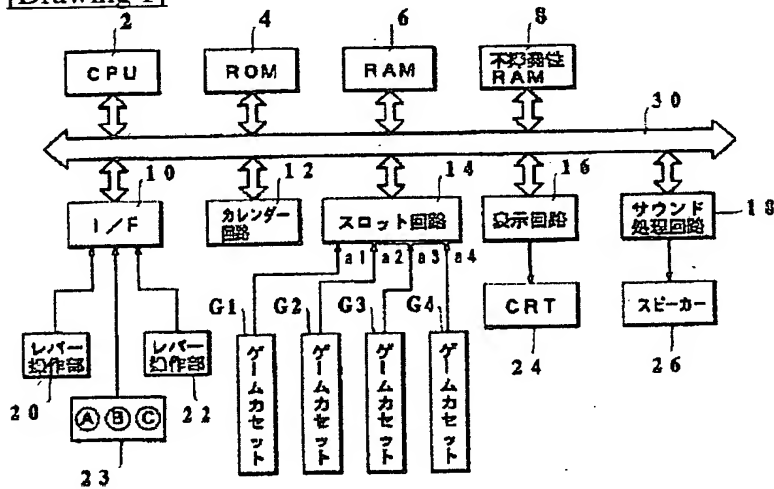
* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

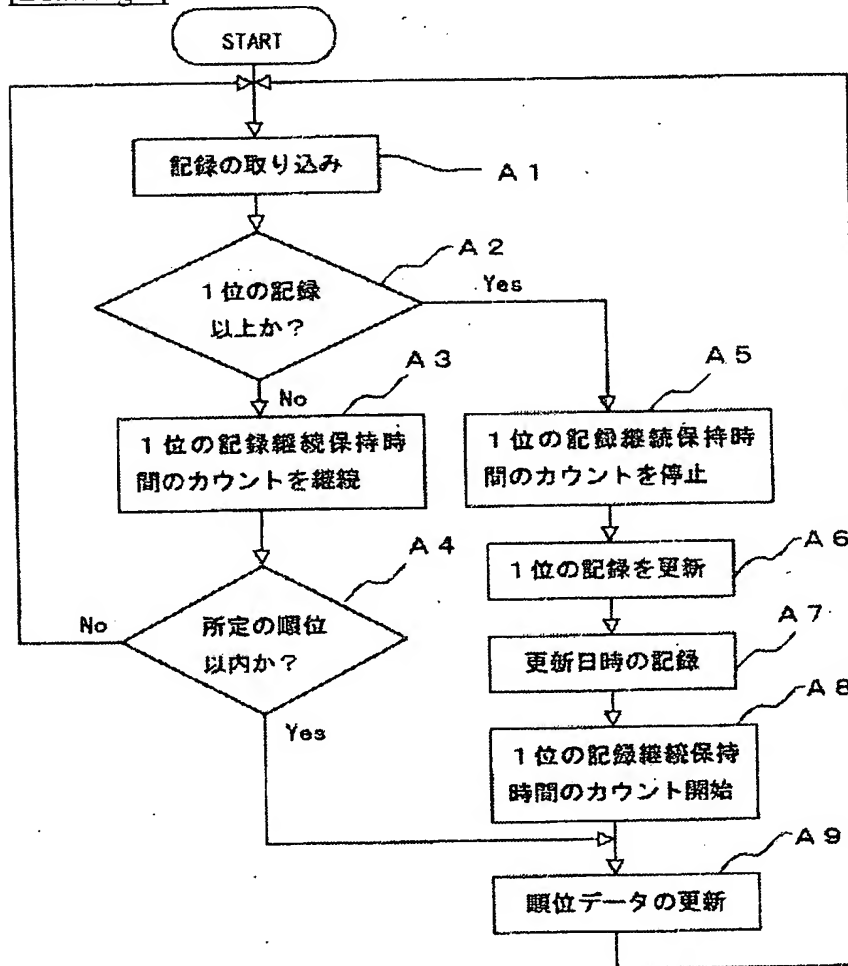
- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
 - 2.**** shows the word which can not be translated.
 - 3.In the drawings, any words are not translated.
-

DRAWINGS

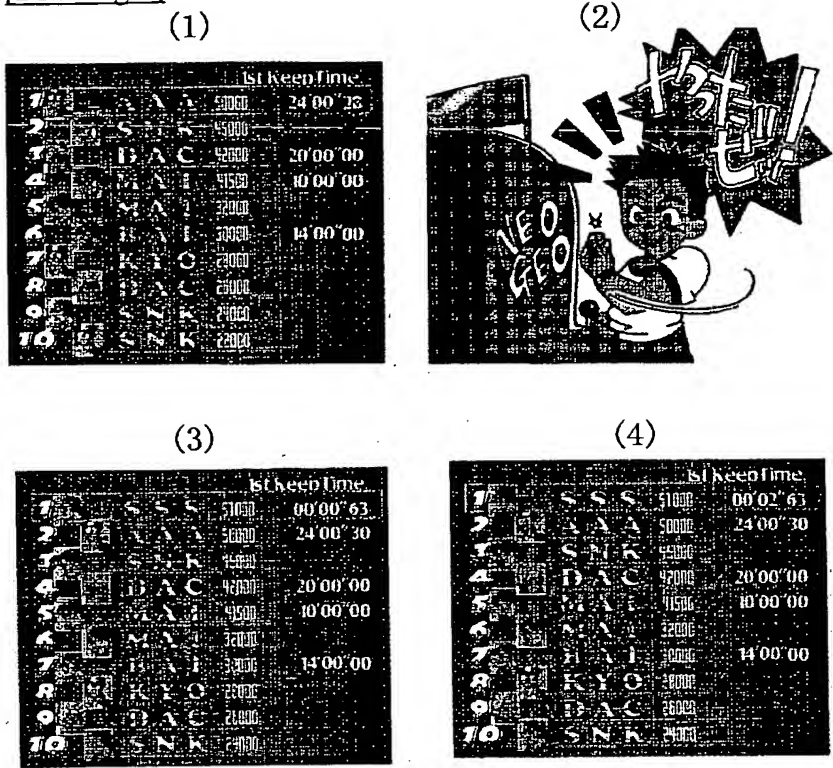
[Drawing 1]



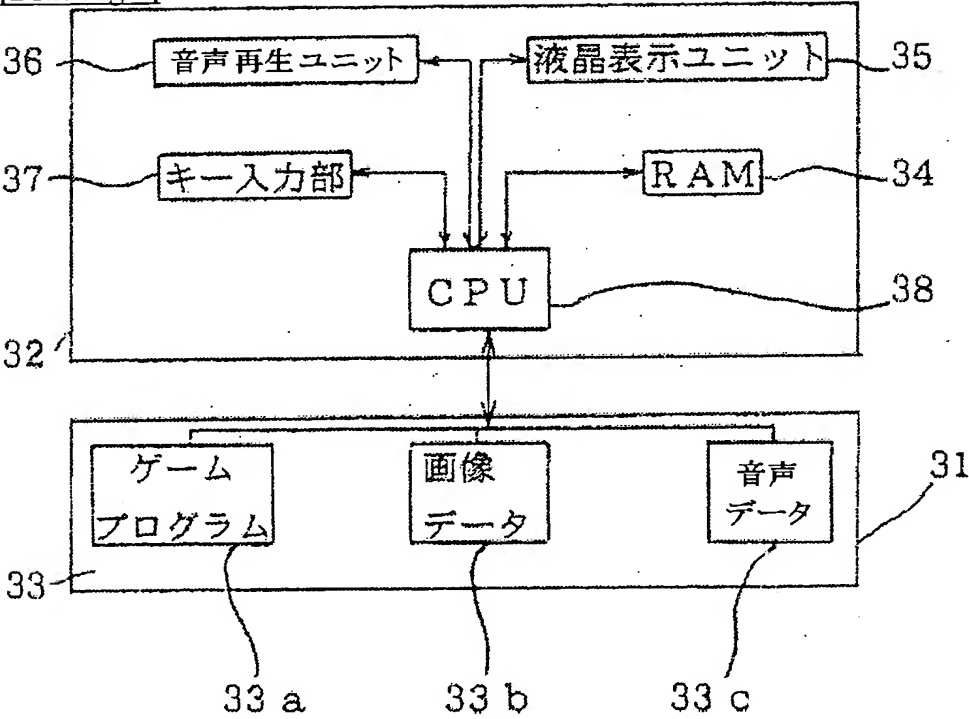
[Drawing 2]



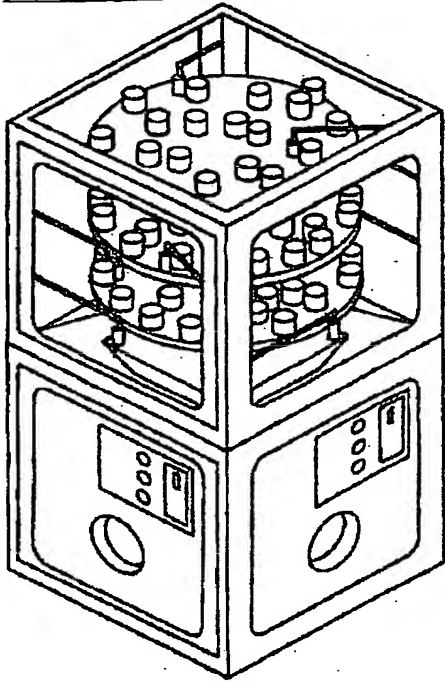
[Drawing 3]



[Drawing 4]



[Drawing 5]



[Translation done.]